

**FORMULARIO DESARROLLO
DE LA BUENA PRÁCTICA EDUCATIVA
DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA¹
PROVINCIA IBÉRICA 2017-2018**

Información General			
Centro educativo			
Nombre	Colegio El Pilar HH. Maristas		
Dirección	Calle Rafael Alberti 5, 50018 Zaragoza		
Etapas:			
PRIMARIA/INTANTIL: Educación Primaria			
ESO/BACHILLERATO/CICLOS:			
OTROS:			
Equipos responsables:			
PRIMARIA/INTANTIL:			
ESO/BACHILLERATO/CICLOS:			
OTROS:			
Nombre y Apellidos de los participantes			
PRIMARIA/INTANTIL: Lucía Borgoñó Campo			
ESO/BACHILLERATO/CICLOS:			
OTROS:			
Contactos	Lucía Borgoñó Campo	Tfno.	[REDACTED]
		E-mail	luciabc@elpilarmaristas.org

1. Resumen Ejecutivo (máximo de 500 palabras)

El proyecto educativo del centro hace especial hincapié en ofrecer a cada uno de sus alumnos una educación integral de calidad. Éste fue uno de los motivos para llevar a cabo este proyecto enmarcado dentro del proyecto bilingüe del centro.

Se trata de un proyecto interdisciplinar, donde los contenidos de las áreas de plástica, ciencias naturales, ciencias sociales e inglés (asignatura enmarcada dentro del proyecto bilingüe) se trabajan en todas y cada una de las sesiones.

¹ Es necesario completar un formulario por cada Buena Práctica (una para Infantil-Primaria y otra para Secundaria-Bachillerato-Ciclos. En el caso de obras sociales, lo mismo, un formulario por cada Buena práctica presentada).

Lo que caracteriza realmente a este proyecto, es el hecho de basarse en la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. Gracias a que esta metodología se preocupa por dirigir el aprendizaje de los alumnos en torno a estas inteligencias, se está permitiendo a cada alumno experimentar cada uno de los campos relacionados con las ocho inteligencias que el Dr. Gardner describe. Esta metodología es una de las que más apuestan por la inclusión, otorgando una educación de calidad a todos los alumnos.

Además de ser un proyecto fundamentado en las inteligencias múltiples, también se pueden ver otras formas de trabajo integradas en el mismo, como puede ser el aprendizaje cooperativo y colaborativo, y la educación bilingüe. El centro, además de promover la educación integral de los alumnos, también busca transformar la sociedad, formando a alumnos que sean críticos, responsables y que participen en la que es su sociedad, es por ello que el aprendizaje cooperativo resulta indispensable para formar a los adultos del mañana. De ellos depende, junto con sus compañeros, que la sociedad del futuro sea justa y solidaria.

El proyecto va dirigido a los alumnos de tercero y cuarto de primaria, pues consta de dos partes. La primera de ellas se denomina “CLUE The time machine mystery” (anexo 2) y el objetivo principal que persiguen los alumnos es investigar a diferentes personajes con renombre en el ámbito científico, y averiguar si alguno de ellos puede ayudarles en la construcción de una máquina del tiempo con el fin de que, al curso siguiente, ya en cuarto, desarrollen en proyecto “The thieves of history” (anexo 3), cuya trama la detallo a continuación. Diez artistas del pasado han sido testigos de que sus obras han sido robadas por un ser anónimo, sin embargo, no les preocupa tanto quién llevó a cabo esa acción, los alumnos han preferido ayudarles a rehacer cada una de sus obras para que la sociedad del mañana pueda seguir disfrutando de su arte al igual que ellos lo han hecho.

Este proyecto se llevó a cabo inicialmente en tercero de primaria como experiencia piloto, y dado su buena acogida tanto por el equipo docente, como por los propios alumnos y familias, se decidió darle una continuidad en el curso siguiente. Los aspectos más positivos que manifestaron todos ellos fueron: la desaparición de los libros de texto, la creatividad que se les permitió demostrar a los alumnos en las diferentes misiones, y el trabajo con la metodología “flipped learning”.

2. Planificación (Máximo 600 palabras)

El sistema educativo actual ha optado por incluir en las aulas metodologías y elementos innovadores que se ajusten a las necesidades que presentan los niños de hoy en día. Por este motivo, y con el fin de conseguir que todos y cada uno de los alumnos consigan los objetivos propuestos, el centro ha optado por basar las actividades en las inteligencias múltiples, de manera que todos los niños vean sus necesidades educativas satisfechas y adaptadas a su forma de aprender.

El hecho de llevar a cabo este proyecto surgió tras evaluar el grado de satisfacción que el equipo docente tenía acerca del material usado en el área de plástica. Dado que resultaba un material poco atractivo para los alumnos y cuyas actividades no desarrollaban la creatividad de los alumnos, se planteó hacer uso del aprendizaje basado en proyectos, y con el fin de dotarlo de mayor riqueza, se decidió que los objetivos del área de plástica, se vieran trabajados haciendo uso de los contenidos de las áreas de ciencias naturales y sociales.

Con este proyecto, se propone un método de trabajo que permita introducir elementos relacionados con el arte y las ciencias, de manera que éstos adquieran los conocimientos, técnicas y habilidades que se detallan en los objetivos del mismo:

1. Dominar posibilidades motrices implicadas en la Expresión Plástica, especialmente la motricidad fina y la coordinación óculo-manual.
2. Fomentar y motivar la creatividad de los alumnos.
3. Implementar metodologías que permitan la toma de decisiones y el ejercicio del consenso/disenso, el pensamiento crítico, la colaboración y la cooperación.
4. Promover la responsabilidad por el propio aprendizaje, siendo cada alumno constructor del mismo partiendo de las inteligencias que a cada alumno le resulten más útiles en su proceso de adquisición de habilidades y conocimientos.
5. Desarrollar las capacidades mentales de orden superior (uso crítico de la información, pensamiento crítico, investigación y metacognición).
6. Promover la utilización de las TICs en el proceso enseñanza-aprendizaje.
7. Facilitar la implicación de los padres en el proceso de aprendizaje de sus hijos, haciendo uso de la metodología flipped learning.

Para que estos objetivos pudieran llevarse a cabo, se contó con los siguientes recursos:

- Tiempo: el proyecto consta de dos partes, la primera llevada a cabo en el tercer curso de educación primaria, y la segunda con los alumnos de cuarto de la misma etapa. El proyecto se extendió a lo largo de todo el curso escolar. El área de plástica cuenta con 90 minutos, distribuidos en dos sesiones de cuarenta y cinco minutos cada una.
- Personas: el proyecto se llevó a cabo por la profesora de la asignatura de plástica. Además, también se contó con la colaboración de la auxiliar de conversación del centro, y de los profesores de las áreas de ciencias.
- Tecnología: para desarrollar el proyecto se contó con proyectores en las aulas, el ordenador de aula, altavoces, tablets, cámara HUE, software HUE Animation Studio y ordenadores personales que cada alumno/familia poseía en sus casas o en la biblioteca del centro.
- Infraestructura: se hizo uso del aula que cada grupo tenía asignada y de la sala de psicomotricidad o gimnasio donde se llevaron actividades en las que la exigencia de espacio era mayor.

El plan de trabajo propuesto del proyecto en cada uno de los cursos puede verse descrito en el apartado número siete (anexo 5).

3. Desarrollo y ejecución de la Práctica: (Máximo 800 palabras)

El proyecto se planteó tras hacer un análisis del currículum y del tiempo disponible que se le podría dedicar al proyecto. Para ello se tomó de referencia el calendario escolar que el Gobierno de Aragón publica en su web y que facilita a los centros con el fin de conocer las festividades y, principalmente, los días lectivos de clase. Esta misma web, también facilita las diferentes normativas presentadas en diversos formatos.

Una vez conocidos los contenidos y criterios, así como las sesiones disponibles para llevar a cabo las diferentes unidades didácticas o retos, se pasó a diseñar cada una de ellas y a ponerlas en práctica.

Al inicio de curso también se tuvieron en cuenta diferentes actividades complementarias y salidas culturales que podrían reducir el número de sesiones de la materia, sin embargo, hubo otras

que al ser aprobadas durante el curso, no fueron previstas en la temporalización realizada al inicio del mismo. Es por ello que a pesar de haber tenido en cuenta algunas de estas salidas, pero no todas, las últimas unidades o retos fueron llevadas a cabo con el tiempo más justo. Se planificaron nueve unidades para los alumnos de tercero de Educación Primaria, y diez para el cuarto curso.

En cuanto a los recursos planificados y los realmente utilizados, se puede decir que no ha habido ningún problema ni necesidad detectada. Como inicialmente ya se tuvo en cuenta que podría ser posible que hubiera algún alumno que no dispusiera de un dispositivo que le permitiera ver los vídeos que se les mandaban al inicio de las unidades, se trabajó de manera que estos alumnos tuvieran más tiempo para ver los vídeos en bibliotecas o con familiares, e incluso en los ordenadores disponibles en el centro.

En lo que respecta a los aprendizajes encontrados tras la revisión de los resultados, se detectó que, tras haberles dotado de técnicas para que ellos se autoevaluaran y coevaluaran de forma justa, atendiendo a unos criterios, terminaron el curso realizando unas evaluaciones con muy buen criterio. Además, también desarrollaron su creatividad, sintiéndose más libres a la hora de realizar sus obras dentro de los requisitos de la tarea, pero ya no se sentían perdidos cuando se les daba la oportunidad de crear imágenes o construcciones. Las técnicas de aprendizaje cooperativo, así como las rutinas de pensamiento, terminaron realizándose de manera más eficiente, dado que las asimilaban muy bien desde el principio y eso permitía ganar tiempo y calidad en las experiencias de aprendizaje.

Por último, dejo constancia de las áreas de mejora que se detectaron tras la finalización del mismo. Se trata de un proyecto que hace uso del flipped learning (clase invertida), y ello supone que los alumnos ven vídeos o presentaciones en sus casas que versan sobre temáticas que más adelante se trabajarán en clase. El curso pasado se usaron vídeos que, en su mayoría, ya estaban subidos a Internet, dado que tienen mayor riqueza en lo que a diseño y animación se refieren, aunque fueron modificados para adaptarlos mejor a la edad y nivel de los alumnos. Lo ideal, como así lo aconsejan los expertos, es que esos vídeos sean realizados por el docente. Por ello, considero que esta mejora es importante tenerla en cuenta para llegar mejor a nuestros alumnos. Otro aspecto, aunque más difícil de conseguir, es el de otorgarle una mayor carga lectiva al proyecto, considerando que no sólo se trabajan contenidos de plástica, sino que también de ciencias, habría que replantearse un reparto de las horas diferente para que se pudiera profundizar más en alguna de las actividades, dado que

conforme suban de curso, la asignatura de Ciencias se impartirá en inglés, y de este modo ya irían con un mayor de vocabulario específico adquirido.

De cara al próximo curso, se está trabajando para que este proyecto interdisciplinar centrado en las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, evolucione y pase a ser un Proyecto de Comprensión, con el fin de enfocar los aprendizajes de tal forma que los alumnos adquieran comprensiones profundas y sean capaces de usar ese conocimiento de manera nueva, garantizando así uno de los objetivos de la pedagogía marista, que es el desarrollo integral del alumno y la atención a todas las debilidades y fortalezas de los mismos.

4. Resultados de la práctica: (Máximo 300 palabras)

Para culminar el proyecto, se llevó a cabo una reflexión para poder conocer el grado de cumplimiento de los objetivos planteados.

- *Objetivo 1*

Los alumnos vieron mejoradas estas habilidades, al trabajar diversas destrezas manuales.

- ✓ Todos los alumnos (100%) demostraron una mejora en la ejecución de las técnicas pertinentes.

- *Objetivo 2*

Descubrieron que lo que les hace mejorar la creatividad es el hecho de dedicar tiempo a pensar las cosas.

- ✓ El tiempo de diseño del boceto inicial aumentó, incrementando también la calidad del resultado (el 85% obtuvo una calificación igual o superior a 8).

- *Objetivo 3*

El aprendizaje colaborativo, las habilidades sociales y la eficiencia en la ejecución mejoró.

- ✓ Desde el centro se promueve el trabajo colaborativo y sus técnicas. (el 100% de los profesores las usan)

- *Objetivo 4*
Cada alumno era responsable de que cada una de las partes de los retos fuera realizada.
- ✓ Todos se hacían responsables de su rol, con el fin de lograr el éxito. (el 100% asumió todos los roles)

- *Objetivo 5*
Se llevó a cabo a través del uso de diferentes técnicas de metacognición.
- ✓ Conforme el curso iba avanzando, les resultaba más fácil llevar a cabo tareas de introspección, realizando juicios más objetivos y reales. (el 100% demostró dominar las rutinas y destrezas realizadas)

- *Objetivo 6*
A través del uso de las plataformas digitales se creó un ambiente de aprendizaje ligado a las TICs. (anexo 1)
- ✓ El uso del flipped learning permitió dedicar más tiempo a aquello que requería de un profesor. (el 100% llevó a cabo el visionado)

- *Objetivo 7*
Las familias colaboraron para que sus hijos pudieran completar las diferentes fases del proyecto.
- ✓ Fueron partícipes a través de la plataforma y gracias al uso de Twitter y del blog. (el 100% colaboró cuando se les pidió)

5. Evaluación y revisión de la práctica: (Máximo 300 palabras)

Con el fin de llevar a cabo una reflexión sobre la práctica docente, a los alumnos se les pasó una encuesta donde tenían que evaluar su grado de satisfacción con la asignatura. Fueron 77 los alumnos encuestados. Las preguntas fueron tipo test, con opción a responder “siempre”, “casi siempre”, “a veces”, “nunca”, o bien “sí” o “no”. Las preguntas fueron las siguientes:

	<i>Siempre/Sí</i>	<i>Casi Siempre</i>	<i>A veces</i>	<i>Nunca/No</i>
<i>Podemos participar activamente en las clases</i>	52%	29%	19%	0%
<i>Me siento motivado para trabajar al máximo</i>	57%	32%	10%	-
<i>Los contenidos de la asignatura son útiles</i>	68%	25%	6%	1%
<i>En las prácticas de la asignatura he podido trabajar en grupo</i>	56%	27%	17%	-
<i>Las calificaciones obtenidas se ajustan con mis conocimientos demostrados</i>	53%	39%	8%	-
<i>El grado de dificultad de la asignatura es adecuado</i>	91%	-	-	9%
<i>Me gustaría seguir trabajando con un proyecto similar</i>	99%	-	-	1%
<i>Mi interés por las ciencias y el arte ha aumentado este curso</i>	97%	-	-	3%
<i>Estoy satisfecho de haber trabajado por proyectos</i>	100%	-	-	
<i>El contenido de la asignatura es interesante</i>	99%	-	-	1%

<p>Me ha gustado usar los vídeos como elemento de aprendizaje</p>	<p>83%</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>13%</p>
<p>¿Podrías decirme qué es lo que más te gusta del proyecto?</p>	<p><i>Las observaciones que más se han repetido han sido: el trabajo en grupo, diseño de actividades en 3D y el hilo conductor de la máquina del tiempo.</i></p>			

Con respecto a la opinión de las familias, una gran parte puso de manifiesto su agrado hacia la nueva forma de trabajar el área a través de notificaciones mediante el uso de plataformas digitales, correos electrónicos, e incluso con carácter presencial en entrevistas personales.

6. Carácter Innovador de la práctica: (Máximo 200 palabras)

El proyecto se encuentra enmarcado dentro del PEC al tratarse de una experiencia innovadora y sigue las líneas de desarrollo que el centro asumió como propias. Las bases metodológicas de este proyecto son:

- El aprendizaje colaborativo: se aprende gracias a las interacciones que llevan a cabo entre los miembros del equipo, guiados por el profesor.
- El aprendizaje basado en proyectos: es una experiencia de aprendizaje contextualizada, en la que adquieren conocimientos a la vez que habilidades y actitudes, siendo protagonistas de su propio aprendizaje.
- Las inteligencias múltiples (anexo 4): los objetivos planteados, trabajados desde las distintas inteligencias, son alcanzados por todos los alumnos, dado que cada alumno enfoca su aprendizaje desde aquellas que tenga más potenciadas.

Esta práctica es aplicable en cualquier contexto dado que sus exigencias materiales y personales son fáciles de obtener. A continuación, se muestran algunas ideas para un posible benchmarking:

- Uso de un portfolio: esto hace que se trate de un proyecto sostenible económicamente y personalizable a cada centro, pudiendo existir un formato modelo para toda la provincia.
- Aplicable a cualquier idioma.
- Los recursos TIC: pueden formar parte de una biblioteca digital accesible a todos los centros de la provincia, creando una comunidad de aprendizaje.

7. Enlaces y archivos correspondientes, como información complementaria sobre la práctica.

Anexo 1: enlace al blog del proyecto bilingüe del centro hasta el presente curso (desde enero de 2018 se cambió a un blog de google sites)

Título de la página: The English Corner

URL: <http://englishcorner.elpilarmaristas.org>

Anexo 2: vídeo motivacional CLUE: The time machine mystery



Anexo 3: vídeo motivacional CLUE: The thieves of history



Anexo 4: paleta de inteligencias múltiples

- Creación de coreografías
- Investigación de la postura corporal del ser humano según su estado anímico.
- Uso de la escultura humana

C-Cinesférica

- Observación de la naturaleza
- Simulaciones del medio natural
- Prácticas de conservación del medio ambiente

Naturalista

- Autoevaluación
- R. y destrezas de pensamiento
- Desarrollo de la creatividad

Int.

Este trabajo ha sido realizado por el equipo de animación de obras y se distribuye con licencia CC BY-NC-SA

- Simbología
- El término "escala"
- Organizadores

Anexo 5: plan de trabajo

